
PlayStation
NINKU
TOMY

プロローグ

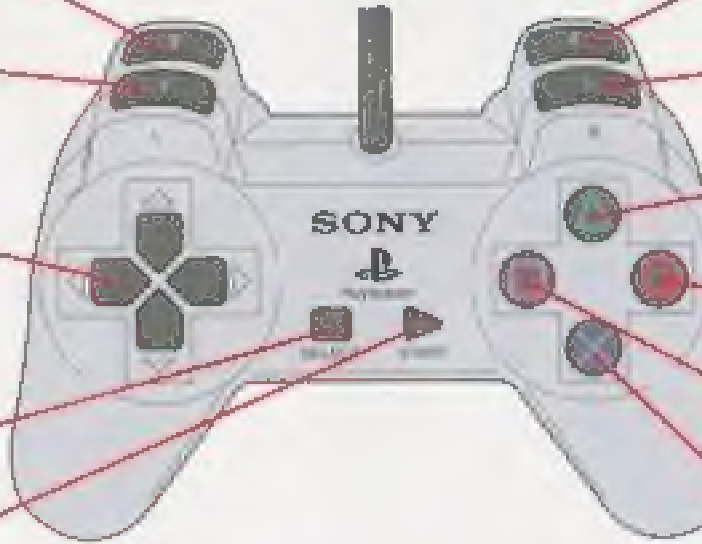
4年前、武力によって国の権力を握ろうとする
ダイオン将軍率いる　帝国軍と、
忍空との激しい闘いがくりひろげられた。
忍空、それは一切の武器を使わず、鍛え抜かれた強靭な肉体と技、
そして正しい心を持った男たち。しかし、1年続いた戦争も、
忍空の一方的な停戦によって終わりを告げた。
そして、EDO歴3年。戦火の中で、
生き別れとなった母を求めて旅を続ける1人の少年。
とぼけた顔と底なしの胃袋を持った少年のもとに、
冷酷非情な帝国軍の魔の手が迫る。
平和な暮らしだけを願う人々を巻き込んで、
ぞくぞくと送り込まれる軍隊、刺客。
熱い思いと悲しみを胸に、少年と硬い絆で結ばれた
友たちが帝国軍に立ちはだかった。
少年の名は、“風助”。
もと忍空組1番隊子忍隊長“風の風助”。

For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 1ブロック

SLPS 00172

もくじ

コントローラの使用方法



方向キー：カーソル移動　バトル中は行動種類の選択

STARTボタン：決定　バトル中はポーズに使用

SELECTボタン：バトル中コマンド・アイコンの文字を消す

○ボタン：決定

×ボタン

□ボタン

△ボタン

（○×□△ボタン）バトル中はアクション選択

クイックセレクト

[クイックセレクト]は、方向キーと△ ○ □ ×の4つのボタンの組み合わせで、素早く行動が選択できるシステムで、バトル時に使用します。
画面上に表示されているコマンド・アイコンにしたがい、方向キーで入力。
コマンド・アイコンが変わった後、方向キーを入力したまま4つのボタンのいずれかを押すことで技を決定します。

「攻(こうげき)」を選択した場合

●方向キーを「攻(こうげき)」の方に入力。
●コマンド・アイコンが回転して攻撃用のアイコンに入れ替わります。
(方向キーを離すともとに戻ります)
●方向キーを押したまま技のあるボタンのいずれかを押すと、アイコンに対応した技が出ます。

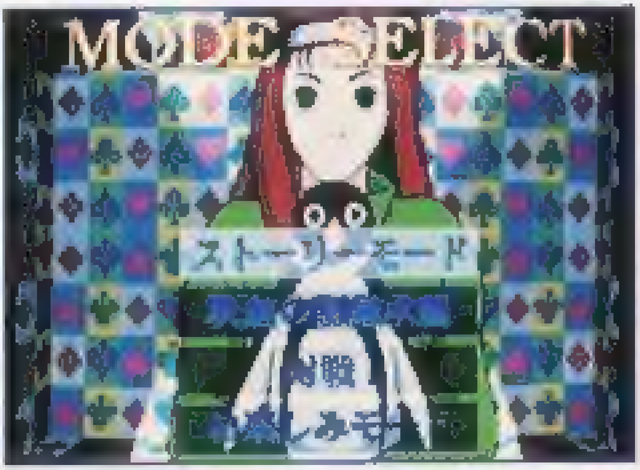


ゲームスタート

ディスクを本体にセットし、「POWER」スイッチを入れると、オープニングデモに続き、タイトル画面になります。[START] を押すとモードセレクト画面に変わります。

モードセレクト画面

[モードセレクト画面] では、[ストーリーモード] [釈迦の証継承編] [対戦！][お楽しみモード] が選べます。選択したいモードに方向キーでカーソルを合わせ、○ボタンかSTARTボタンで決定します。
画面上では、里穂子とヒロユキが案内役となって各モードの説明を行ないます。

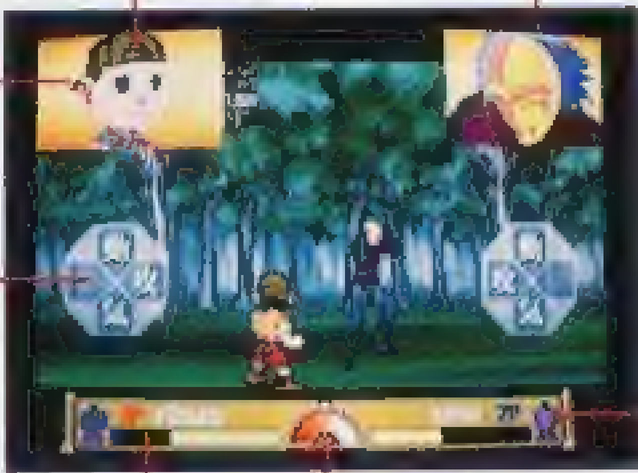


バトル画面の説明

操作しているキャラクター

闘っている相手キャラクター

顔ウインドー



疲労メーター（14p参照）

体力ゲージ

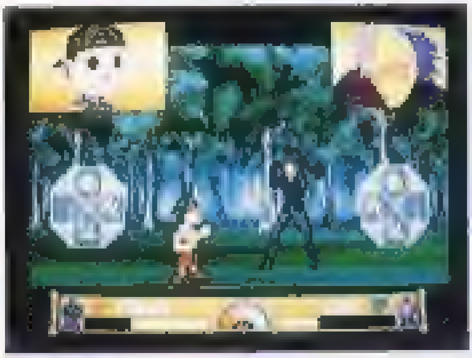
アドバンテージ・カウンター（13p参照）

コマンド・アイコン／方向キー・△ ○ □ ×ボタンに対応

※アドバンテージを取っているキャラクターが、手前に表示されています。

ピクチャー・モーション・バトル

『忍空』ではバトルシーンに『ピクチャー・モーション・バトル』システムを採用しています。『ピクチャー・モーション・バトル』では、画面上に表示されている「顔ウインド」が変形・移動。変形したウインド内で大型キャラクター同士がアニメーションで闘います。









バトルシステム

行動種類の選択

操作方法：［方向キー（↑、→、←、↓）］を選んで押す。
画面に表示された基本アイコンは、コントローラの方向キーの形に対応しています。
基本アイコンにはアタックアイコン、ディフェンスアイコン、ジャンプアイコンの3種類があり状況によって自動的にかわります。

【アタックアイコン】（メイン画面で表示されるアイコン）

↑	［動］	移動アクション
→	［攻］	攻撃アクション
←	［　］	なし
↓	［気］	挑発・気合いアクション

方向キーをいずれかの方向に入力するとアイコンの形が変わり、△ ○ □ ×の4つのボタンに対応した形になります。方向キーは、押し続けないかぎり、アイコンは元に戻ってしまいます。入力をキャンセルする場合は、方向キーから手を離すだけでOKです。

バトルシステム

アクション選択（アタックアイコンの時）

操作方法：△ ○ □ ×ボタンを選んで押す。

ボタンに対応したアイコンのどれかを選ぶ（ボタンのどれかを入力する）と、アイコンが消えアクションが展開します。
ボタンは1回押すと、その後すぐに離しても結果が出るまでアクションが展開します。

方向キーと△ ○ □ ×ボタンに対応したアクション

「動」の時	△	[跳]	ジャンプ
	○	[回]	回り込む
	□	[驚]	驚かす
	×	[空] （[特]）	補助空技 （特別）

「攻」の時	△	[パ]	パンチ攻撃
	○	[キ]	キック攻撃
	□	[ ]	なし
	×	[空] （[特]）	空技→2次入力へ （特別）

「気」の時	△	[挑]	挑発
	○	[ ]	なし
	□	[ ]	なし
	×	[力]	気合い

注（ ）は帝国軍キャラクターの場合

〈2次・3次入力〉

アイコンのボタン入力には、その1回だけではアクションを起こさないものもあります。「空」などがそれに当たりますが、それらを選択すると、さらにアイコンが変化し、ボタン対応の新しい内容に変わります。
ここで2度目の入力（2次入力）をすると、はじめてアクションが起こる事になります。2次入力を行なう前に方向キーを離してしまうと、それまでの操作はキャンセルされてしまいます。

2次入力の選択

攻撃・空技	△	1	空技・特技1
	○	2	空技・特技2
	□	3	空技・特技3
	×	超	大技（3次入力へ）

3次入力の選択

大技	△		なし
	○		なし
	□		なし
	×	奥	奥義

※奥義は特定キャラクターの場合

【ジャンプアイコン】

ジャンプ中メイン画面で表示されるアイコン

↑		なし
→	攻	攻撃アクション
←		なし
↓		なし

操作方法はボタン・アイコンと同じです

ジャンプ中のアクション選択

攻の時	△	パ	パンチ攻撃
	○	キ	キック攻撃
	□	（なし）	なし
	×		なし

操作方法はボタン・アイコンのアクション選択と同じです

【ディフェンスアイコン】 アクション画面で防御時のみ表示されるアイコン

↑	[ ]	なし
→	[ ]	なし
	守	守備アクション
		なし

操作方法はアタックアイコンと同じです

ディフェンス中のアクション選択

守りの時	△	避	かわす
	○	流	受け流す
	□	防	防御
	×	空	防御空技（2次入力へ）
		特	特別

操作方法はアタックアイコンのアクション選択と同じです

ディフェンスの2次入力選択

防御空技	△	変	変わり身の術
		秘	秘術
	○		なし
	□		なし
	×	幻	幻身の術

主人公が忍者キャラクターの場合

バトルシステム

〈特別なアクション〉

キャラクターによっては、アイコンの中身が少し違っていたり、普段出ている技が出なかったり、その逆だったりすることがあります。これはキャラクターごとの特別な能力によるものです。特に、「行動」の中の「突く、待つ」や「魔法」を選択した後によく見られます。

うまく利用すると、闘いを有利に進めることができます。

〈いつ行動選択するか〉

プレイヤーが行動選択できるのは、コマンド・アイコンが出ている時のみです。

アドバンテージ・ルール

選択するアクションのすべてに「技難度」が設定されています。技難度の高い大技ほど攻撃が強力であるかわりに成功率は低く、先手が取りづらくなります。これらの大技による不利な点を少なくし、攻撃上の特典を与えてくれるのがアドバンテージ(AD)です。

〈AD状況の見方〉

ADは、その時のキャラクターの有利・不利を表しますが、どれだけ有利なのかを表すのがADカウンターです。ADが有利になると、ADカウンターが相手側に傾いていきます。また、この様子はバトル画面の中央付近で向かい合っているキャラクターでもわかります。このポーズは互いに向き合ったままくるくると回り、より有利なキャラクターが背中向きで手前に表示されます。

〈ADを取ることによるバトルへの影響〉

●選択した技の成功率がUP ●大技でも先手が取りやすくなる

〈ADの取り方〉

ADは、互いのアクションで刻々と変化します。基本的には、選択したアクションを成功させる事によって得ることができます。

いくつかの例をあげると、

●自分の攻撃を相手に当てる。

●相手の裏をかく、たくみなディフェンス。

●「幻身の術」を使うと、相手のADと入れ替わる。

●移動技(ジャンプ、回り込むなど)を使いこなす。

疲労メーター

キャラクターの体は４つの部分にわかれています。体の各部分を酷使することで疲労し、やがてハンデになるのが、疲労メーターです。疲労内容は、その部分を使う技の成功率や攻撃力にそのまま影響します。

頭　主に空技を使うと疲労する。
胴　主にダメージを受けると疲労する。
腕　主にパンチや防御をすると疲労する。
足　主にキックや移動をすると疲労する

〈疲労の回復〉

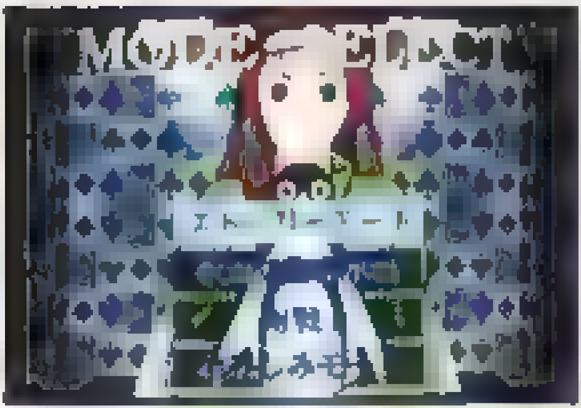
体力とちがい疲労はその部分を使わないような闘いを続けると、バトル中でも回復します。

ストーリーモード

テレビアニメ「忍空」の名場面を楽しみながら、ゲームを進めていきます。また、難易度を「入門」「中級」「上級」の3つのコースから選べます。

〈難易度の設定〉

モードセレクト画面で「ストーリーモード」を選ぶと、里穂子が持っているプレートが入れ替わります。方向キーで「入門 EASY」「中級 NORMAL」「上級 HARD」のどれかを選び、決定します。選んだコースによって楽しめるストーリーの長さとキャラクターの一戦ごとの体力回復量が違ってきます。

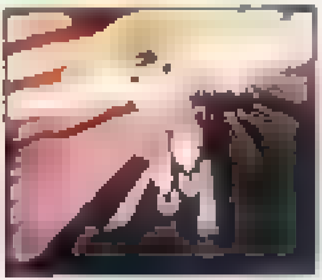




ストーリーモード

〈操作できるキャラクター〉

選択・操作できるのは風助、乱馳、瞬矢の3人です。バトル時には、3人の中から好きなキャラクターを選んで闘います。負けた場合は、同じ相手に違うキャラクターで挑み直すことになります。







〈コンティニュー〉



3人とも負けてしまった場合、コンティニュー画面になります。「YES」を選択すると同じ敵ともう一度闘うところからはじまり、「NO」ならゲームオーバーとなり、タイトル画面までもどります。

釈迦の証継承編

忍空最高位の秘伝書「釈迦の証」を手に入れるために、他のキャラクターを相手に勝ち抜き戦を行なうモードです。

〈登場キャラクター〉

選択・操作できるキャラクターは、7人です。
風助、藍眺、橙次、ハサラ、麒麟、アンナタ、メキラ

〈キャラクターの選択〉

キャラクターは円形に並んでいます。正面に来たキャラクターを選ぶことができます。



釈迦の証継承編

◆忍空皆伝検定

他のキャラクターをすべて倒すと、ボスキャラクターと闘うことになります。そして、ボスキャラクターに勝つと、それまでのプレイ内容から「忍空皆伝検定」総合評価をします。評価が高いと「釈迦の証」が手渡されます。

評価階級

下忍→平隊員→上隊員→補佐→副隊長→隊長→干支忍

隊長以上をめざそう！





対戦！

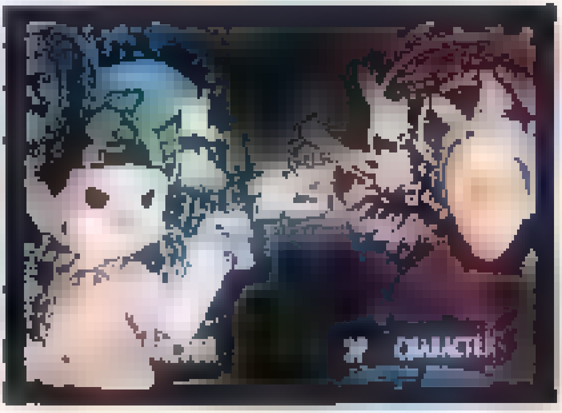
登場キャラクター8人の中から好きなキャラクターを選んで、対COM・2Pの対戦が楽しめるモードです。また、対戦方法や「ルール」を選ぶことで、さまざまなプレイが楽しめます。

1人用（対COM）の場合



プレイヤーは自分の使用するキャラクターと、対戦キャラクターを選ぶことができます。対戦キャラクターはCOMが操作し、その強さは難易度（COM思考）とハンデ（強さ）設定で変えることができます。また、キャラクターをオートで選ぶこともできます。

2人用（対2P）の場合



コントローラを2つ用意し、それぞれのコントローラで自分の操作するキャラクターを選びます。ハンデ設定で、お互いの強さを調整できます。

対戦！

対戦方法》

フリー対戦

1試合ごとにキャラクターや難易度などが設定でき、特定のキャラクターの練習や攻略法、対2Pのバトルなど自由に楽しむことができます。



勝ち抜き対戦

この対戦方法で闘うと、負けるまで自分の使用するキャラクターを変えることができません。また、この連勝記録は、メモリーカードに記録を残すことができます。記録達成時にブロックに空きのあるメモリーカードが本体に差し込まれていれば、自動的にセーブされます。



サバイバル

体力の回復なしで、何人抜きできるか、挑戦します。他のキャラクターを全員倒すか、自分のキャラクターが負けるまでキャラクターの変更はできません。

〈ルール〉

通常ルール

相手の体力を0にした方が勝者になります



相手の残り体力や技の種類に関係なく、技をクリーンヒットさせると1本とみなす特別ルールです。フリー対戦と連勝記録挑戦時は、3本勝負となり、2本先取した方が勝者となります。クリーンヒットが出なかった場合は、相手の体力を0にした方が1本とみなされます



〈各種ステータスの設定〉

ハンデ

ハンデの設定では、キャラクターの強さ（攻撃力）を変えることができます。

難易度設定では、COMの強さを調整します。難易度は、釈迦の試練承継者の皆伝認定のランクで現されています。このモードのみ「素人」ランクがあります。「素人」は「下忍」の下のランクなので操作の練習に最適です

お楽しみモード

「お楽しみモード」は、ゲーム中に登場する忍空キャラクターの情報などが楽しめるモードで、「キャラコレクション」「忍空ムービー」「スナップコレクション」の3つからなっています。

〈キャラコレクション〉

メニュー選択画面で「キャラコレクション」を決定した後、見たいキャラクターを決定します。すると、キャラクターの「プロフィール」「名台詞」「EXIT」の選択プレートが登場します。好きな項目を選択してください。

○プロフィール

そのキャラクターの声で、
自己紹介を聞くことができます。

○名台詞

そのキャラクターが、テレビアニメや原作で使った
名台詞を聞くことができます。

○EXIT

キャラクター紹介画面から、キャラクター選択画面に戻ります。

〈忍空ムービー〉

テレビアニメの名シーンを音楽をバックに見ることができます。

〈スナップコレクション〉

テレビアニメで登場したさまざまなカットが、写真としてアルバムにまとめられています。

風助

もと忍空組、壱隊子忍隊長。戦乱で離ればなれになった母をさがして、旅を続けている。絶大なパワーとやさしい心、そして鉄の胃袋の持ち主。風を自由に操る。



藍眺

もと忍空組10番隊酉忍隊長

昔はただの暴れん坊だったが 風助と橙次に出会い

忍空使いとなった 超女嫌い

鳥のように舞えるほどの驚異的な跳躍力を誇っている



橙次

もと忍空組6番隊巳忍隊長　飛行機が大好き
しかし　その操縦は殺人的
普段は温厚だが　いったんキレると止まらない
一瞬ヘビに見える手から　必殺の技をくりだす





バサラ大佐

帝国第一大軍師のひとり
もと忍空組7番隊隊長午忍の[illegible]
先の戦争で最愛の恋人を失った悲しみから、
帝国軍に寝返った
自ら氷を作りだし 武器とする



麒麟

バサラ直属の精鋭部隊 忍空狼 狼長
その正体は かつて風助のもとで
酉忍隊の副隊長を勤めた 兵也
干支忍の技をすべてマスターしている

アジラダ大佐

帝国軍 大軍師のひとり
ユーチン大僧正が現れる以前から、帝国軍に
仕えていた歴戦の軍人
気のパワーを利用する「雷鳴拳」の使い手





メキラ大佐

帝国軍 大軍師の中で唯一の女性
かつて滅ぼされた隣国の王家の血をひく
隣国の伝統的な術の使い手であり
そのスピードは千支忍以上
不思議な眼力で相手を動けなくする

聖紫

忍空組の総帥 麗朱の実弟。
行方知れずになった兄の帰りを待ち
"忍空の里"を守っている。
兄 麗朱に代わり、風助たち干支忍を見守る。



里穂子

橙次のかわいい妹。面食いで
思い込みが激しく、惚れっぽい
性格をしている。メカには強いらしい。





ヒロユキ

風助とは大の仲良し。世界一力の強い
ペンギンで、鉄格子さえ曲げてしまう。
放屁癖があり、ところかまわずオナラをする。



●製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、
万一お気付きの点がございましたら、下記へご連絡ください。
尚、ゲーム内容のお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

宛先：〒124 東京都葛飾区立石7-9-10 TEL 03(3693)8665(直通)
株式会社トミー お客様サービス係 テレビゲーム担当
[電話受付] 月～金曜日(祝日、祭日を除く)10時～17時

NINKU -忍空-

SLPS 00172